

# Forme di organizzazione e di gioco: Le carte Jass impostano il modo

Le carte Jass sono anche utilizzate in forme di organizzazione e di gioco. I seguenti suggerimenti possono essere adattati a un'ampia varietà di sport.

## Torneo di giochi con carte da Jass

Utilizzare le carte da Jass per sorteggiare i componenti delle squadre. Le persone che pescano lo stesso valore giocano su un campo un doppio di badminton (rosso contro nero): ad esempio *fante di cuori/quadri* contro *fante di fiori/picche*.



Dopodiché, gli stessi valori e colori giocano un singolo su una metà campo (*fante di fiori* contro *fante di picche* e accanto *fante di cuori* contro *fante di quadri*).

Assegnare un punto per ogni partita vinta, poi sorteggiare nuovamente le squadre per il turno successivo.

### Varianti

- **Andicap:** associare vantaggi o svantaggi a determinate carte (ad esempio chi possiede il fante di cuori conduce già in partenza 2:0; con l'asso di picche si perde già in partenza 0:3, con la regina di quadri si batte il servizio...).
- **Jolly:** con squadre di dimensioni diverse un asso di cuori offre la possibilità di beneficiare di un jolly nella propria squadra, oppure i punti del jolly valgono doppio.
- **Capitano:** il capitano pesca una carta e può decidere di applicare una regola supplementare (ad esempio la sua squadra può giocare 60 secondi in superiorità numerica).

**Osservazione:** il gioco può essere adattato a molte altre discipline sportive, in particolare ai giochi di rinvio come tennis tavolo, tennis, beachvolley, ecc.

## Surprise

Una forma di gioco che richiede molta concentrazione. All'inizio, gli allievi non sanno quanti punti possono raggiungere con ogni scambio.

Due allievi si affrontano su una metà campo per un singolo. Prima di ogni scambio, entrambi i giocatori tirano una carta. La carta determinerà il punteggio. Le carte sono disposte a faccia in giù affinché l'avversario non sappia il numero di punti. Vince il giocatore che raggiunge per primo un punteggio predefinito (p. es. 15).



### Variationen

- Quello estratto è il punteggio che deve essere ottenuto: ad esempio il giocatore A deve fare 6 e il giocatore B deve fare 10 per vincere. La carta viene posata a faccia in giù in modo che il punteggio dell'avversario non sia noto. Solo quando si raggiunge il valore corrispondente si mostra la carta e si grida «Vittoria»!
- Una fata madrina può determinare la carta vincente: Come cambia il gioco?



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO